

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian, penulis akan menyampaikan kesimpulan-kesimpulan yang didapatkan dari hasil pengolahan dan penafsiran data. Kemudian penulis akan menyampaikan saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang telah diperoleh, penulis menyimpulkan penelitian ini sebagai berikut:

- ① Mendesain media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang dilakukan dengan cara mengumpulkan 29 potongan film animasi yang sesuai dengan kosakata *onomatope* yang diambil dari serial kartun *Doraemon*. Kemudian dikemas menggunakan *Microsoft Power Point 2010* agar lebih menarik minat pembelajar terhadap media dan materi pembelajaran, dan dilengkapi dengan penjelasan mengenai *onomatope* beserta contoh kalimatnya. (lihat lampiran)
- ② Pemaparan media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang dilakukan dalam satu tahap, dua waktu yang berbeda dan tiga kali pemaparan di kelas yang berbeda, yaitu yang pertama pada hari senin, 16 Desember 2013 dilakukan pemaparan di kelas 7B dan 7C yang berjumlah 12 dan 20 orang. Kemudian yang kedua, pada hari selasa 17 Desember 2013 dilakukan pemaparan kepada 16 Orang di kelas 7A. Penulis memaparkan media pembelajaran kemudian memberikan instrumen penelitian berupa angket dan skala penilaian (*rating scale*).
- ③ Tanggapan terhadap media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang diketahui sebesar 72,91% responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran ini menarik, dan sebesar 72,91% menyatakan setuju bahwa pemaparan *onomatope* lebih jelas dengan menggunakan media pembelajaran ini. Namun

ada juga 12,50% responden yang menyatakan setuju bahwa animasi yang dipaparkan tidak sesuai dengan kosakata *onomatope* yang dimaksud.

- ④. Berdasarkan hasil dari skala penilaian (*rating scale*) yang mengukur segala aspek mengenai media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang, menghasilkan prosentase sebesar 80,26% dan berkategori “cukup baik”, (dengan nilai 1541 dari 1920) untuk digunakan sebagai media pada materi pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.

Saran

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menyadari bahwa masih terdapat hal-hal yang kurang sempurna, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan saran penelitian sebagai berikut:

- ①. Perlu diadakan penelitian yang lebih mendalam terhadap penelitian ini dengan menggunakan metode eksperimen murni agar mengetahui keefektifitasan media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang ini dan dapat mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran ini.
- ②. Dalam pemaparannya perlu menggunakan aplikasi yang lebih baik seperti *Macromedia Flash Player* agar lebih komunikatif dan menarik.
- ③. Media film animasi ini tidak hanya dapat digunakan dalam materi pembelajaran *onomatope*, namun dapat juga digunakan untuk mengajarkan materi lain seperti *bunpou*, atau kata kerja dalam bahasa Jepang.